éditions montparnasse
Le Pacte

FUTURIKON
PRÉSENTE

MINUSCULE
LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES

En 3D

Un film de
Thomas Szabo et Hélène Giraud

SORTIE LE 29 JANVIER 2014

Durée : 1h29 / France / 3D / Scope / 5.1

DISTRIBUTION
Le Pacte
En association avec les Éditions Montparnasse
5, rue Darcet - 75017 PARIS
Tél. : 01 44 69 59 59
Fax : 01 44 69 59 42
www.le-pacte.com

Matériel presse téléchargeable sur **www.le-pacte.com**
et sur **www.minuscule.com**

RELATIONS PRESSE
Laurence Granec & Karine Ménard
5 bis, rue Kepler - 75116 PARIS
Tél. : 01 47 20 36 66
Fax. : 01 47 20 35 44
laurence.karine@granecmenard.com

SYNOPSIS

Dans une paisible forêt, les reliefs d'un pique-nique déclenchent une guerre sans merci entre deux bandes rivales de fourmis convoitant le même butin : une boîte de sucres ! C'est dans cette tourmente qu'une jeune coccinelle va se lier d'amitié avec une fourmi noire et l'aider à sauver son peuple des terribles fourmis rouges…

GENÈSE

Au commencement, Minuscule était un court-métrage qui a donné lieu à un développement à la fois pour la télévision et pour le cinéma. L'écriture du film et de la série ont été lancées en même temps. Diffusée sur France Télévisions et dans plus de 100 pays, DVD vendus en France à près de 650 000 exemplaires, la série a conquis toutes les tranches d'âges dans toutes les cultures. Avec un temps de conception bien plus long, Thomas Szabo et Hélène Giraud donnent le jour pour le cinéma à une histoire de 89 minutes à la dimension épique, une aventure qui fourmille de rebondissements… Une sorte de *Seigneur des Anneaux* chez les insectes ! Le film est déjà distribué à l'international dans plus de 30 pays.

ENTRETIEN AVEC HÉLÈNE GIRAUD ET THOMAS SZABO

Minuscule est aussi une série d'animation télé. Quand l'idée d'en faire un long métrage pour le cinéma est-elle née ?

Dès le début de l'aventure. Nous avons toujours pensé que *Minuscule* pouvait parfaitement s'adapter au format long sans dialogue. Nous avions la volonté de réaliser un long métrage d'action/aventure qui peut se revendiquer comme un *Seigneur des Anneaux* au pays des insectes, avec le style unique d'un *Microcosmos* totalement décalé…

Avez-vous pris en compte le fait que pour certains spectateurs, le film serait le premier contact avec cet univers ?

Tout à fait, nous avons fait en sorte d'imaginer une histoire qui soit totalement indépendante de la série. Il fallait absolument se mettre dans la peau d'un spectateur qui n'avait jamais vu ni entendu parler de *Minuscule*. À un tel point qu'au début de l'écriture, le titre que nous avions inventé n'avait rien à voir avec celui de la série. Ce n'était plus *Minuscule*, mais uniquement *La Vallée des Fourmis Perdues*.

La série mettait en scène tout un bestiaire d'insectes. Pourquoi s'être focalisé sur certains d'entre eux (La Coccinelle, Mandibule, la fourmi noire, Butor, la fourmi rouge) pour en faire les personnages centraux du film ?

La Coccinelle s'est imposée naturellement comme le personnage principal du film, elle était récurrente dans la série, c'est un peu le porte étendard de l'univers *Minuscule*. Sans compter qu'elle représente la bête à bon dieu universellement connue et appréciée par les enfants et les adultes. La Coccinelle, les fourmis noires et rouges sont des personnages auxquels on peut facilement s'identifier (ce qui n'est pas toujours facile avec les autres insectes). Les fourmis rouges et noires nous ont aussi permis de développer l'histoire que nous souhaitions raconter : l'affrontement entre deux groupes d'insectes antinomiques dont le point de départ est la possession d'une boîte remplie de sucres. Un peu comme le ferait deux armées opposées.

Les épisodes de la série ont une structure de fable minimaliste, *Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* épouse celle d'un film d'aventures épiques…

Les épisodes étaient construits comme des haïkus. Ces poèmes japonais brefs, laissant le spectateur libre d'interpréter leurs sens. Le format de diffusion (4 à 5 minutes) s'y prêtait parfaitement et cela donnait des courts métrages drôles et décalés sans musique ni dialogues intelligibles. Lorsque nous avons réfléchi à la transposition de l'univers de *Minuscule* en long métrage, nous n'avions pas l'intention de faire un film à sketches. Nous avons décidé de prendre un virage à 45 degrés et de raconter une grande aventure. Il semblait alors évident pour nous que le format court ne pouvait pas tenir sur la longueur. C'est pourquoi il a fallu quitter la dimension bucolique de la série en passant du bocage normand, où elle fut tournée, aux montagnes des Parcs Nationaux des Écrins et du Mercantour, du format 16/9e au 2:35 cinémascope. Le film, tout en restant dans l'univers *Minuscule*, est à l'opposé de la série. Le rythme de *La Vallée des Fourmis Perdues* ressemble à celui d'un film d'aventures classique. On y suit un personnage central qui va être emporté malgré lui dans une série de péripéties puis être obligé de surmonter des épreuves en passant d'un point A vers un point B… Tout cela dans un dépaysement total.

Le principe de *Minuscule* est d'intégrer des personnages animés dans des décors réels. Comment ont été intégrés ceux du film à l'écriture du scénario ? Le choix des parcs nationaux des Écrins et du Mercantour a-t-il amené des modifications ?

Le principe technique est le même que pour la série. Les images sont tournées en prises de vues réelles, puis les insectes en images de synthèse. Ces derniers sont intégrés de façon « photo réaliste » bien après. Comme nous avions l'intention de raconter une histoire d'aventure aux proportions épiques, il fallait que le décor soit à la mesure du dépaysement imaginé. Nous savions qu'il existait dans le sud de la France des paysages sauvages. Lorsque nous avons écrit le scénario, nous avions un livre de photos sur l'arrière-pays de la Provence et de la Côte d'Azur sous les yeux. Ces images sont devenues tout naturellement des références importantes au moment des repérages. Sur place, nous avons pris conscience que les espaces protégés des Parcs Nationaux des Écrins et du Mercantour correspondaient parfaitement à notre désir de nature sauvage ; nous tenions donc le bon casting. Au moment de l'élaboration du story-board, il fallait systématiquement conserver une marge de liberté et ne jamais définir le décor. C'est effectivement au moment de ces repérages que le découpage s'est précisé en fonction des lieux.

La musique joue un rôle narratif important ; comment avez-vous travaillé ces aspects ?

La musique dans la série n'avait pas d'utilité narrative. Elle concluait les épisodes de manière décontractée et décalée tout en utilisant le style romantique des compositeurs Français du XIXème siècle.

Celle du film a une fonction différente. Elle est utilisée dans la tradition du *scoring* hollywoodien et accompagne les images du début jusqu'à la fin. Ainsi, nous avons eu recours à soixante musiciens pour l'enregistrement de la bande-son du long métrage là où la musique des épisodes était interprétée par des solistes. Nous avons aussi pensé à *Pierre et le Loup* en caractérisant, comme chez Prokofiev, les personnages par un leitmotiv particulier. Le compositeur, Hervé Lavandier, a écrit pour le film une partition formidable dans cet esprit. La Coccinelle a son propre thème ainsi que les fourmis noires et rouges…

L'une des séquences récurrentes de la série (la course poursuite entre la Coccinelle et les mouches) apparaît dans le film. Qu'est-ce que cette figure de style cinématographique vous évoque ?

Ces scènes de poursuites, qui sont très ludiques à imaginer et à tourner, font écho à celles que l'on voyait dans les films de Buster Keaton ou Chaplin.

***Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* entretient par ailleurs des références cinématographiques (entre autres à *Star Wars* ou *Psychose*)…**

Les clins d'œil qui apparaissent sont une transmission de l'ADN des films que nous aimons. Ce qui crée une complicité avec le public. Nous aimons glisser plusieurs niveaux de lecture qui ne sont pas forcément destinés aux enfants.

Pourquoi avoir tourné *Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* en 3D ? Qu'apporte-t-elle en termes de narration ? Comment gérer sa profondeur de champ par rapport à celle de la série, conçue elle en 2D ?

Le relief a été un outil supplémentaire très utile pour augmenter la sensation de proximité avec ce qu'il se passe à l'image. Par moment, on a envie de lever la main pour toucher les coccinelles qui volent… Cette nouvelle approche avec le relief a été, pour nous, auteurs-réalisateurs un vrai travail de funambules. Le parti-pris artistique qui consiste à mélanger les prises de vues réelles avec l'animation de personnages en synthèse dans un univers en 3D, nous a demandé plus de travail que si nous avions tourné « à plat ». Le relief s'est néanmoins parfaitement plié à l'exigence que nécessitaient les cadrages signature de l'univers *Minuscule* ; c'est-à-dire des plans en très longue focale permettant de donner une impression macro. Les aventures de nos personnages et l'intensité des émotions sont certainement vécues d'une manière plus forte en trois dimensions.

ENTRETIEN AVEC LE PRODUCTEUR PHILIPPE DELARUE (FUTURIKON)

Comment a débuté cette belle histoire ?

Je connais Thomas Szabo et Hélène Giraud depuis de nombreuses années ; nous avions fréquemment eu l'occasion de collaborer dans le petit monde de l'animation française. En 2002, alors que nous travaillions tous les trois sur un autre projet au sein de Futurikon, ils m'ont fait écho d'une idée de court métrage au nom un peu provocateur sur la vie déjantée des insectes. Une coccinelle survoltée et provocatrice, une araignée stupide et opiniâtre, un mille-pattes froussard, un escargot rêveur… C'est le petit monde de *Minuscule*. L'idée m'a tout de suite convaincu et j'ai très vite proposé de financer un pilote en vue d'une série. Mais nous tenions à ce que chaque épisode reste un court métrage à part entière. Nous voulions que nos histoires s'apparentent à des petits contes ou haïkus japonais. C'est ainsi qu'est née la première saison de *Minuscule* !

Pourquoi faire de *Minuscule* un long métrage ?

Tout simplement parce que Futurikon veut sans cesse avancer et accompagner ses auteurs dans leur envie de création. Après avoir fait naître leurs personnages, ils avaient déjà commencé à imaginer une histoire plus longue permettant de partager plus largement leur univers avec les spectateurs. Depuis 17 ans, Futurikon travaille en moyenne sur 3 projets par an, mais il est exceptionnel que ces derniers aient le potentiel d'un long métrage. *Minuscule* est de ceux-là.

Comment passe-t-on de la logique d'une série à celle d'un long métrage ?
La question ne s'est pas posée de cette façon : il s'agissait plutôt de savoir, comment passer de ce qui était à l'origine un court métrage à une série et à un film. Dès que je l'ai découvert, j'ai voulu produire les deux. L'écriture de l'un comme de l'autre ont été lancées en même temps. Celle du film a pris plus de temps, parce qu'on s'est initialement retrouvé avec une structure de films à sketches ou à saynètes. J'étais persuadé que les gens ne viendraient pas voir en salles la même chose que ce qu'ils allaient pouvoir voir en télévision. Le temps de développement du film a donc été plus long, en termes d'écriture et de financement, là où la série a pris moins de temps à voir le jour. *Minuscule* étant une création très personnelle, il n'était pas envisageable de confier l'écriture du film à quelqu'un d'autre qu'Hélène et Thomas. Il a donc fallu attendre qu'ils puissent se libérer de celle de la série. À partir de là, nous sommes repartis de zéro. Le succès de la série aidant, je leur ai donné carte blanche. Six mois plus tard, ils revenaient avec le scénario de ce film d'aventures chez les insectes formant une histoire continue sur la durée totale.

En termes de production, qu'est-ce que la transition du petit au grand - et pour le coup, très grand, vu l'utilisation du Cinémascope- change ?
C'est une production beaucoup plus lourde, qui requiert des moyens qui n'ont rien à voir, on est dans un ratio, par minute produite, de l'ordre de vingt fois plus élevé que la série. Sans compter que si en ce qui concerne l'animation on était rôdé, il a fallu domestiquer la 3D et faire face à un tournage en images réelles plus compliqué que sur la série, et à l'intégration de ces divers types d'images pour laquelle il a fallu essuyer les plâtres, être dans une industrie de prototype.

***Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* part à la conquête du monde ?**
L'ambition internationale était aussi pour nous une question de principe. S'adresser au plus vaste public est noble et on peut le faire avec une volonté de qualité et d'originalité. Il s'agit d'une visée universelle qui met à profit la liberté de l'animation, moins sujette au marquage culturel. *Minuscule* a pour but d'être accessible à une très large audience dans le monde et est destiné en premier lieu aux enfants évidemment, mais pas uniquement. Les enfants ne sont certes pas des entomologistes professionnels. Pourtant, peu importe leur pays, quand ils vont dans la nature et se promènent dans les champs ou les forêts, où qu'ils soient, ils peuvent rester un temps infini à observer les insectes et à leur inventer des histoires... Avec *Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* leur imagination n'en sera qu'encore plus stimulée. Les adultes quant à eux trouveront leur bonheur dans l'humour décalé, l'esthétique du film et les clins d'oeil cinématographiques.

LES PERSONNAGES

Visuellement, nous voulions que les personnages ne soient ni trop réalistes ni trop « cartoon ». L'objectif était de maintenir un équilibre sensible entre des informations réalistes, basées sur de la documentation et une simplification du design. Le choix de ne pas mettre de dialogue vient du fait que nous voulions nous rapprocher davantage du documentaire que de l'animation traditionnelle. Les vrais insectes étant ce qu'ils sont (ils ne parlent pas, ne sourient pas, ne froncent jamais les sourcils, ne clignent pas des yeux...), nous avons voulu respecter leur manque d'expression en évitant de les « humaniser ». Ils ont quelquefois de gros yeux globuleux avec des pupilles un peu cartoon mais jamais d'attitudes anthropomorphiques.

Thomas SZABO & Hélène GIRAUD

MANDIBULE

Mandibule est le chef de la colonie des fourmis noires. Il va adopter la coccinelle orpheline en l'intégrant parmi les siens. C'est ensemble qu'ils lutteront contre la colonie de fourmis rouges.

LA COCCINELLE

Au début de l'histoire, la Coccinelle est jeune et téméraire. Elle a tendance à se mettre dans des situations aussi compliquées que périlleuses, mais va très vite apprendre à connaître ses limites et découvrir que même en étant minuscule, on peut accomplir de grandes choses.

BUTOR

Fourbe et buté, Butor est un personnage sans pitié. Son objectif : rattraper la colonie de fourmis noires et voler leur cargaison de sucres. Très vite, il va en faire une affaire personnelle qui va prendre des proportions inattendues.

LES DÉCORS NATURELS DES PARCS NATIONAUX DE FRANCE

UN TOURNAGE EXCEPTIONNEL AU CŒUR DES PARCS NATIONAUX DU MERCANTOUR ET DES ÉCRINS

La volonté artistique de ce film est de découvrir la magie de la nature, des lumières, des végétaux et des minéraux. Le choix des décors réels et d'une « scène tridimensionnelle » (tournage en relief) est un élément essentiel du film, et ce à très petite échelle : celle du monde des insectes.

Pour répondre à cette ambition, Le choix des auteurs s'est porté sur les Parcs Nationaux du Mercantour et des Écrins. Ces territoires remarquables bénéficient du plus haut degré de préservation, ils offrent une qualité et une variété de paysages exceptionnelles ; ils abritent une grande diversité d'espèces végétales et présentent une palette infinie de couleurs, de formes... Ils sont le théâtre parfait d'une nature sauvage que les auteurs souhaitaient faire découvrir et partager avec les spectateurs.

La narration du film est une immersion dans une nature très changeante : prairie, cours d'eau, rochers. La forêt profonde s'ouvrant quelquefois sur des vallées entières, tourner dans des espaces naturels authentiques est essentiel pour obtenir le résultat souhaité à chaque plan, pour que la nature soit la plus majestueuse et réelle possible. Thomas et Hélène se sont imposés une sélection très précise des lieux et des espaces : leur beauté et leur esthétisme étant à la base de leur création, il s'agissait pour eux de réaliser un véritable casting !

LA HAUTE COUTURE DE L'ANIMATION *MADE IN FRANCE*

Bénéficiant du savoir-faire reconnu de l'animation française, *Minuscule* est un des rares film d'animation réalisé essentiellement en France et intégralement en Europe, portant haut les couleurs de la « French touch ». Le tournage en image réelles s'est déroulé dans les parcs nationaux du Sud de la France et rend hommage à la beauté des territoires de la Haute Provence et de l'arrière-pays niçois aux yeux du public français et international.

LA MUSIQUE D'HERVÉ LAVANDIER ENREGISTRÉE À L'AIR STUDIO (LONDRES)

La musique originale a été composée par Hervé Lavandier et enregistrée au célèbre Air Studio de Londres, avec 60 musiciens sous la baguette de Sir Alastair King. Ce dernier a notamment dirigé la musique de nombreux films, dont *Shrek*, *Chicken Run* et *Harry Potter* . Cette fantastique composition originale est une création délicate qui utilise des instruments tels que la clarinette, la flûte ou encore le hautbois. L'intention était de produire un son qui soit riche. De la même manière, la musique est pleine de vie et exprime une multitude d'émotions dans un temps très court.

UNE VISION EN MAJUSCULE

UN REGARD TOTALEMENT DÉCALÉ SUR LA NATURE ET LA POLLUTION

L'ensemble des objets du film ont la même origine : la pollution présente dans la nature. La canette rouillée, la boîte d'allumettes, le pesticide Butor, les cotons tiges, les cures dents, ou encore les objets inombrables dans les réserves faites par les foumis et la petite araignée noire… Tous ces éléments traduisent de façon drôle et totalement décalée le regard que portent les auteurs sur la société actuelle de consommation et son impact sur l'environnement. Ces clins d'œil subtils touchent notre conscience et proposent une version singulière et originale du recyclage…

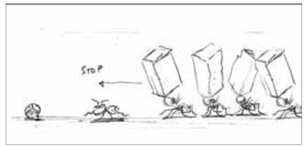
MINUSCULE - LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES : MODE D'EMPLOI !

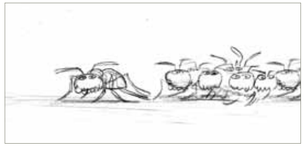
L'ANIMATION + LE RELIEF + LES DÉCORS RÉELS = UN DÉFI TECHNIQUE !

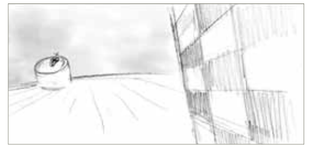
Avec cette approche si particulière des auteurs - décors réels, animation et le relief - *Minuscule - La Vallée des Fourmis Perdues* a exploré un terrain totalement vierge, tant du point de vue de la production, de la technique ou du genre. Il a fallu relever un très gros défi qui a duré 5 ans : réussir à assembler un vrai puzzle dont personne ne connaissait la forme. Ceci en commençant par réunir les bons experts pour la conception technique et apporter toute la liberté à la mise en scène. Ces étapes ont constitué un réel challenge, car peu de personnes en 2008 étaient formées en France pour répondre aux exigences de ce projet. Un processus hors norme a été mis en place, entre l'étape du story-board, des expertises relief, VFX et d'animation puis le tournage réel sur les décors naturels et en studio, pour ensuite recomposer tous les plans du film.

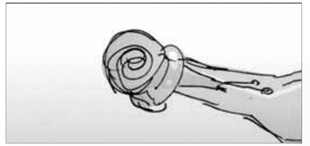
Étape 1 : Le story-board

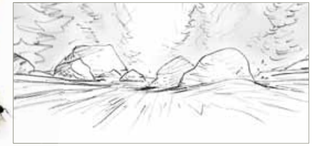
L'étape essentielle de création du story-board a nécessité plusieurs mois. La mise en images du scénario a permis de cerner le style visuel qu'allait prendre le film.











Étape 2 : Les repérages

Les repérages à partir du story-board sont également essentiels. Les lieux trouvés devant correspondre le plus précisément possible aux dessins originaux. La productrice exécutive, en charge des décors naturels, a travaillé en lien étroit avec le réalisateur, le directeur de la photographie et le chef décorateur afin de valider chaque lieu ensemble.

Étape 3 : les expertises animation, effets speciaux et relief

Les éléments présents dans l'image sont tournés en prise de vue réelle ou fabriqués en image de synthèse. Le superviseur établit la séparation synthèse/réel sur le story-board, puis le spécialiste relief en effectue la relecture afin de déterminer les contraintes et les changements à adopter pour une mise en image adaptée.

Étape 4 : Les recherches graphiques des personnages et des décors en synthèse

Les recherches graphiques permettent de donner forme à tous les personnages ainsi qu'à certains décors qui ont été traités en synthèse ou fabriqués pour le tournage.

Étape 5 : La fabrication des décors et des accessoires

Les recherches graphiques ont été utilisées par le chef décorateur, le chef sculpteur et l'accessoiriste afin de fabriquer les éléments nécessaires au tournage.

Étape 6 : Le tournage en relief dans les Parcs Nationaux

Le chef opérateur et l'équipe technique ont été amenés à étudier le story-board, afin de déterminer quels moyens techniques de tournage étaient nécessaires, et si le dépouillement effectué avec le superviseur des effets spéciaux est valide. Le tournage relief fait intervenir deux caméras. La machinerie choisie pour supporter ces caméras a été plus lourde que sur un tournage normal. Le poids du matériel a dû en outre faire l'objet d'une sécurisation renforcée (alpinistes) pour les lieux de tournages les plus difficiles d'accès.

Étape 7 : Le tournage en studio

Certains plans plus complexes demandaient un tournage en studio, des maquettes ont donc été construites et de vrais effets spéciaux réalisés.

Étape 8 : La sélection des plans et le montage

Après le tournage, les rushes sont traités par le spécialiste relief, qui visionne toutes les prises et élimine celles qui ne fonctionnent pas en relief. Les prises retenues sont montées sur un système permettant le visionnage en relief en temps réel. Les transitions entre les plans en relief doivent faire l'objet d'une attention toute particulière pour rester lisibles aux yeux du spectateur.

Étape 9 : L'animation et l'intégration dans les images réelles

Les images montées sont ensuite envoyées au studio d'animation, accompagnées des commentaires et instructions du réalisateur. C'est désormais aux animateurs de prendre le contrôle du plan. En se basant sur le story-board et les indications du réalisateur, ils donnent vie aux insectes, image par image, 24 images par seconde. Les effets spéciaux numériques (fumée, eau, poussière, explosions...) sont mis en place en parallèle de ceux n'ayant pas pu être tournés en réel. Toutes les images sont enfin réintégrées au montage final.

Étape 10 : Le son, le bruitage, le mixage et la composition

Le montage et l'animation terminés constituent l'étape finale de la création sonore qui donnera vie au film. La composition musicale originale d'Hervé Lavandier apporte la trame et le rythme des événements. Le bruitage et le *sound design*, donnent leur caractère à chaque personnage et aux actions des plans. Certains sons sont enregistrés dans la nature (rivière, cascade, vent…) tandis que d'autres sont totalement recréés.

L'ÉCO-ATTITUDE

LE PREMIER LONG MÉTRAGE D'ANIMATION ÉCO-CONÇU AU MONDE

Le sujet étant la découverte du monde vivant, la production a choisi de s'engager dans une démarche responsable lors du tournage en prenant en compte l'impact de ses propres actions. Un long travail a été fait en amont pour avoir une empreinte écologique maîtrisée, avec l'aide du programme AGIR de la Région PACA et accompagné par Éco Prod avec l'aide du Carbon'Clap, calculateur de carbone. Toute une série de points spécifiques ont été anticipés en préparation ce qui a permis de réduire de façon importante l'incidence environnementale du tournage.

UN PARTENARIAT D'EXCEPTION AVEC LES PARCS NATIONAUX DE FRANCE

Notre envie commune est de proposer un regard croisé qui transmette au public le respect et l'envie de protéger la nature et les petites bêtes dont le rôle est fondamental. Nous sommes conscients de la fragilité de l'écosystème observés dans les Parcs Nationaux, et du rôle fondamental et méconnu que jouent les insectes, qui par ailleurs ont une image plutôt négative auprès du grand public (l'araignée pique, le ver de terre est sale...).

Ce partenariat repose sur le constat que le film et les Parcs Nationaux français partagent de nombreuses valeurs : l'émotion, l'émerveillement, le respect, le partage, la connaissance et la sensibilisation à la protection de la nature et de ceux qui la portent.

La société actuelle offre peu d'occasions de transmettre ces valeurs à la jeune génération ni de la sensibiliser au petit monde qui l'entoure. Il s'agit de s'associer pour faire « rêver » et « aimer » la nature, avec l'univers de *Minuscule*, dans le but de promouvoir une nouvelle expérience à la nature, d'une façon créative et drôle, tout en véhiculant un message de sensibilisation et de respect de cet environnement fragile, auprès des enfants et leurs familles. L'humain est avant tout un être sensible et la volonté de protéger la biodiversité viendra si elle nous touche.

Minuscule est aussi à la base une série de programmes courts pour la télévision produits par Futurikon et réalisés et développés par Thomas Szabo et Hélène Giraud. Dans le décor réel d'une prairie ou d'un bord de mer, les aventures délirantes de ces petites bestioles animées ont déjà fait 650 000 fans et acheteurs de DVD et Blu-ray (saisons 1 & 2 confondues, une coédition Éditions Montparnasse / Le Pacte).

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	Thomas SZABO et Hélène GIRAUD
D'après une idée originale de	Thomas SZABO et Hélène GIRAUD
Produit par	Philippe DELARUE
Musique originale de	Hervé LAVANDIER
Direction artistique	Hélène GIRAUD
Production	FUTURIKON FILMS
Coproduction	NOZON PARIS
	NOZON SPRL
	ENTRE CHIEN ET LOUP
	2d3D ANIMATIONS
Avec la participation de	LE PACTE
	LES ÉDITIONS MONTPARNASSE
	TPS STAR
En association avec	COFANIM - BACKUP FILMS
Avec le soutien de	CNC
	La région Île-de-France
	La région Provence Alpes Côtes d'Azur
	Le département des Alpes-Maritimes
	La région Poitou-Charentes
	Le département de la Charente
	La Wallonie
	Le Pôle Image de Liège
	ANGOA-AGICOA
Édition musicale	FUTURIKON SA
	WARNER CHAPPELL MUSIC FRANCE
Distribution	LE PACTE
	LES ÉDITIONS MONTPARNASSE

© MMXIII Futurikon Films - Entre Chien et Loup - Nozon Paris - Nozon SPRL - 2d3D Animations. Tous droits réservés.

LE CERCLE NOIR POUR F|I|D|E|L|I|O Crédits non contractuels.